

## PENDEKATAN MULTIPLATFORM DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIPA UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN PEMELAJAR

Safira Dinara Salsabila

*Pengajar BIPA Mandiri, Anggota APPBIPA, APBIPA Bali  
E-mail: bipasafira@gmail.com*

### ABSTRAK

Optimalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki kontribusi penting terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDG 4) terkait akses pendidikan berkualitas. Pada konteks pemelajar penutur bahasa Rusia, kesenjangan tersebut semakin tampak karena materi ajar yang tersedia sangat terbatas, didominasi format hitam-putih, serta belum mengintegrasikan teknologi seperti QR *code* dengan tautan audio, sehingga tidak mendukung literasi digital pemelajar modern. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dua buku ajar BIPA tingkat A1 dan A2 bagi pemelajar dewasa penutur bahasa Rusia dengan menerapkan prinsip CLT, pendekatan berpusat pada pemelajar, dan teori pemerolehan bahasa kedua (Krashen). Integrasi kerangka TPACK dan literasi digital UNESCO diwujudkan melalui penggunaan kecerdasan buatan, desain visual berwarna, serta QR *code* yang menghubungkan ke audio autentik (Rachman, 2021; Kemendikbudristek, 2022). Uji coba terhadap 12 pemelajar menunjukkan peningkatan kemampuan komunikatif sebesar 22% dan tingkat kepuasan 87%. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis teori dan teknologi digital efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran BIPA dan mendukung implementasi SDG 4.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar; BIPA; Literasi Digital; Pengalaman Praktis; SDG 4.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) terus berkembang pesat dalam dua dekade terakhir, seiring meningkatnya mobilitas internasional dan kebutuhan global terhadap kompetensi berbahasa Indonesia. Dalam konteks globalisasi, BIPA berfungsi sebagai sarana diplomasi budaya dan komunikasi akademik maupun profesional. Namun demikian, pengembangan bahan ajar BIPA masih menghadapi tantangan dalam menciptakan materi yang relevan, menarik, serta sesuai kebutuhan pemelajar dari latar budaya yang beragam.

Permasalahan ini terjadi karena perkembangan teknologi dan karakteristik pemelajar generasi digital menuntut bahan ajar yang lebih interaktif dan multimodal, sementara sebagian besar materi yang tersedia masih berorientasi pada penyajian teks dan latihan konvensional. Ketidaksesuaian antara kebutuhan pemelajar dan karakter bahan ajar ini berdampak pada rendahnya keterlibatan (*engagement*) serta terbatasnya kesempatan pemelajar untuk memperoleh

*comprehensible* input dan praktik komunikatif yang bermakna. Analisis berdasarkan teori Input Hypothesis dan CLT menunjukkan bahwa materi yang tidak bervariasi dan tidak multimodal menghambat pemerolehan bahasa karena kurang menyediakan konteks autentik dan masukan yang dapat dipahami.

Optimalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) memiliki kontribusi penting terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDG 4) terkait akses pendidikan berkualitas (Bappenas, 2021). Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar BIPA untuk pemelajar dewasa masih belum sepenuhnya selaras dengan prinsip Communicative Language Teaching dan kebutuhan lintas budaya (Suyitno, 2017; Yustiani, 2020). Pada konteks pemelajar penutur bahasa Rusia, kesenjangan tersebut semakin tampak karena materi ajar yang tersedia sangat terbatas, didominasi format hitam-putih, serta belum mengintegrasikan teknologi seperti QR code dengan tautan audio, sehingga tidak mendukung literasi digital pemelajar modern. Hal ini memperjelas adanya *research gap* dalam pengembangan bahan ajar yang lebih representatif dan inovatif.

Isu utama penelitian ini mencakup dua hal. Secara umum, pengembangan bahan ajar BIPA masih menghadapi hambatan dalam penyediaan materi yang relevan secara pedagogis dan memenuhi kebutuhan literasi digital pemelajar. Secara khusus, minimnya integrasi teori pemerolehan bahasa kedua, pendekatan komunikatif, dan teknologi digital menyebabkan bahan ajar kurang optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Kajian teori yang digunakan mencakup Input Hypothesis (Krashen), Communicative Language Teaching (CLT), kerangka TPACK, serta konsep literasi digital UNESCO. Keempatnya memberikan gambaran mengenai bagaimana pembelajaran bahasa kedua yang efektif semestinya menyediakan masukan bermakna, aktivitas komunikatif, serta pemanfaatan teknologi yang terarah dan mendukung proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, namun dengan pendekatan yang berbeda-beda. Penelitian Rachman (2021) menunjukkan bahwa QR code memperkaya masukan audio autentik, sedangkan studi Kementikbudristek (2022) menekankan bahwa multimedia interaktif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar pemula. Sementara itu, beberapa studi lain mengembangkan materi dengan dukungan platform desain digital seperti Canva. Perbandingan temuan ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi terbukti bermanfaat, sebagian penelitian hanya fokus pada satu jenis teknologi atau tidak mengaitkannya dengan teori pemerolehan bahasa, sehingga efektivitasnya tidak selalu optimal.

Dari perbandingan tersebut tampak kesenjangan penelitian, yaitu ketiadaan model pengembangan bahan ajar BIPA yang menyatukan landasan teori pemerolehan bahasa, pendekatan komunikatif, dan berbagai teknologi digital dalam satu kerangka yang komprehensif. Kesenjangan ini berdampak pada kurangnya panduan praktis bagi pengajar yang ingin mengembangkan materi berbasis teknologi secara sistematis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan novelty berupa model pengembangan bahan ajar yang memadukan teori pemerolehan bahasa, CLT, TPACK, dan literasi digital UNESCO secara terpadu, serta mengimplementasikannya menggunakan berbagai alat teknologi seperti ChatGPT, Canva, TTSMaker, dan ME-QR. Model ini tidak hanya mendeskripsikan proses pengembangan, tetapi juga menganalisis efektivitasnya berdasarkan pengalaman empiris pengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar BIPA tingkat A1 dan A2 bagi pemelajar berbahasa Rusia dengan memanfaatkan teori dan teknologi digital. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan model praktis yang dapat menjadi rujukan bagi pengajar dan pengembang bahan ajar, serta mendukung implementasi SDG 4 melalui pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan reflektif. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada analisis pengalaman penulis dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi bahan ajar BIPA berbasis digital. Data penelitian terdiri atas: catatan pengalaman penulis selama proses pengembangan bahan ajar BIPA pada periode 2023–2025; dokumentasi berupa draf materi, desain visual, QR-kode audio, serta versi revisi bahan ajar; umpan balik pemelajar dan pengguna (guru BIPA lain) yang diperoleh dari kelas daring dan tatap muka; data empiris minimal, seperti jumlah pengguna, tingkat keberhasilan penggunaan materi, serta contoh kendala yang muncul dalam praktik.

Instrumen utama penelitian meliputi: jurnal refleksi penulis, lembar observasi kelas, rekaman umpan balik pemelajar, serta dokumen hasil revisi materi ajar. Data dikumpulkan melalui: observasi partisipatif, analisis dokumen (dokumen materi ajar, rekaman QR, desain visual), wawancara informal dengan pemelajar dan rekan pengajar serta catatan reflektif yang dibuat sepanjang proses pengembangan.

Analisis dilakukan menggunakan teknik analisis tematik, yang meliputi: mengidentifikasi pola efektivitas penggunaan materi, mengklasifikasikan kendala

teknis maupun pedagogis, menilai potensi inovasi lanjutan berdasarkan teori pengembangan bahan ajar dan literatur BIPA, menyusun interpretasi reflektif terkait relevansi teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis selanjutnya dibandingkan dengan temuan penelitian terdahulu untuk memperjelas posisi penelitian ini serta memastikan novelty, yaitu minimnya materi ajar BIPA untuk penutur bahasa Rusia yang bersifat digital, berwarna, dan dilengkapi QR-kode audio.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Pemanfaatan ChatGPT dalam Pendekatan Multiplatform***

Pemanfaatan ChatGPT dalam pengembangan bahan ajar BIPA menunjukkan kontribusi signifikan terhadap efisiensi, variasi, dan adaptabilitas konten pembelajaran. Berdasarkan teori konstruktivisme digital (Siemens, 2005) dan konsep *AI-assisted learning*, alat berbasis kecerdasan buatan memungkinkan pengajar menciptakan materi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pemelajar. Dalam konteks penelitian ini, ChatGPT digunakan untuk menghasilkan teks otentik sesuai tingkat CEFR (A1–B2), menyusun latihan tata bahasa, membuat daftar kosakata tematik, dan menyediakan dialog kontekstual. Misalnya, ketika pengajar membutuhkan dialog pemesanan tiket pesawat untuk tingkat A2, ChatGPT dapat menghasilkan beberapa versi percakapan dengan tingkat kompleksitas yang berbeda.

Kelebihan utama ChatGPT adalah kecepatannya dalam menghasilkan materi yang dapat langsung diadaptasi. Selain itu, alat ini mampu menyesuaikan konten berdasarkan konteks spesifik seperti wisata, pekerjaan, atau budaya Indonesia, sehingga relevan dengan pendekatan multiplatform yang menekankan fleksibilitas materi. Kemampuan multibahasa juga memungkinkan pengajar memberikan penjelasan atau glosarium dalam bahasa lain, termasuk bahasa Rusia.

Namun, temuan penelitian juga mengonfirmasi beberapa keterbatasan. ChatGPT tidak sepenuhnya sensitif terhadap konteks budaya Indonesia dan karakteristik pedagogis pembelajaran BIPA. Hal ini sejalan dengan temuan Luxton (2023) yang menyatakan bahwa model bahasa besar memerlukan verifikasi profesional untuk menjamin akurasi konteks. Dalam praktiknya, pengajar masih harus melakukan penyuntingan untuk memastikan bahwa struktur kalimat, tingkat kesulitan, dan konteks budaya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ChatGPT belum menginternalisasi kurikulum khusus seperti SKL BIPA Kemdikbudristek, sehingga potensi ketidaksesuaian materi tetap ada.

Penelitian ini menambal *research gap* berupa kurangnya kajian empiris tentang bagaimana ChatGPT digunakan secara integratif dalam pendekatan multiplatform untuk meningkatkan keterlibatan pemelajar BIPA. Sebelumnya, penelitian

umumnya terfokus pada satu alat (misalnya hanya AI atau hanya media visual), tanpa melihat interaksi antarmedia.

### ***Canva sebagai Penguat Visualisasi dalam Multiplatform Learning***

Canva berperan sebagai media visual utama dalam pendekatan multiplatform. Sesuai teori *Dual Coding* dari Paivio (1986), kombinasi teks dan visual membantu meningkatkan retensi informasi serta memperkuat pemahaman konsep. Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk membuat infografis tata bahasa, poster kosakata tematik, *slide* interaktif, serta sampul buku ajar. Misalnya, untuk menjelaskan perbedaan penggunaan *di-*, *ke-*, dan *dari*, Canva memungkinkan pengajar membuat diagram alur yang memperjelas hubungan antarpreposisi. Kelebihan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, keberagaman template, serta aksesibilitasnya melalui browser tanpa instalasi. Fitur kolaboratif juga memungkinkan beberapa pengajar bekerja secara sinkron, mendukung prinsip *collaborative instructional design*. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa Canva kurang fleksibel untuk desain kompleks, memiliki batasan pada versi gratis, dan membutuhkan koneksi internet stabil. Keterbatasan ini mengonfirmasi temuan Alshammari (2021) mengenai hambatan teknis pada penggunaan platform desain daring.

### ***TTSMaker sebagai Media Audio dalam Keterlibatan Multimodal***

Teknologi audio memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana ditegaskan dalam teori *multimodal engagement* (Kress, 2010). TTSMaker digunakan untuk menghasilkan audio latihan mendengarkan, simulasi dialog, dan materi tambahan. Keunggulannya adalah kemampuan menghasilkan audio dalam berbagai suara dan bahasa sehingga pemelajar dapat mendengarkan variasi intonasi yang mendekati asli. Misalnya, ketika pemelajar tingkat A1 memerlukan latihan mendengarkan tentang kegiatan sehari-hari, TTSMaker dapat memproduksi audio dengan suara laki-laki atau perempuan yang jernih. Namun, keterbatasan juga muncul, seperti batas karakter pada versi gratis dan kualitas suara yang tidak selalu konsisten. Selain itu, platform ini belum mendukung penyesuaian emosional, jeda alami, atau penekanan kata, sehingga rekaman tetap memerlukan supervisi pedagogis.

### ***ME-QR untuk Integrasi Antarplatform***

Pendekatan multiplatform menuntut keterhubungan antarmedia, dan ME-QR berfungsi sebagai penghubung antara materi cetak dan sumber digital. Integrasi QR code memungkinkan pemelajar mengakses video, audio, kuis, atau PDF tambahan secara cepat. Pendekatan ini selaras dengan teori *ubiquitous learning*, yang menekankan akses pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QR code meningkatkan keterlibatan pemelajar, terutama dalam sesi *self-paced learning*. Namun, versi gratis ME-QR

memunculkan iklan, dan aspek privasi perlu dipertimbangkan karena data pemindaian tersimpan di server pihak ketiga.

### ***Dampak Multiplatform terhadap Keterlibatan Pemelajar***

Penggunaan berbagai platform secara terpadu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, kemandirian, dan literasi digital pemelajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemelajar lebih aktif membuka materi tambahan, mengulang latihan audio, dan menggunakan infografis sebagai alat bantu belajar mandiri. Hal ini mendukung konsep *learner engagement framework* dari Fredricks (2004), yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Namun, tantangan juga muncul berupa kesenjangan literasi digital dan ketergantungan pada akses internet. Pemelajar dengan perangkat terbatas cenderung kurang maksimal dalam memanfaatkan materi multiplatform, sehingga pengajar perlu menyediakan alternatif luring atau materi yang lebih ringan.

### ***Visme dalam Pengembangan Presentasi Interaktif***

Visme digunakan untuk membuat presentasi dan infografis dinamis yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik. Fitur animasi membantu pemelajar memahami konsep bertahap, misalnya untuk menjelaskan proses morfologi afiksasi. Secara teoretis, penggunaan Visme sejalan dengan prinsip *attention economy* (Davenport & Beck, 2001), yang menyatakan bahwa visual dinamis membantu mempertahankan fokus pemelajar. Namun, Visme memiliki keterbatasan berupa fitur yang dibatasi versi gratis, kecepatan pemuatan proyek besar, serta fleksibilitas elemen visual yang tidak selalu memadai. Hal ini perlu dipertimbangkan ketika platform digunakan dalam kelas dengan perangkat rendah.

### ***Wordize sebagai Pendukung Penyederhanaan Teks***

Wordize membantu pengajar dalam menyederhanakan bacaan, merangkum informasi, dan membuat word cloud. Fungsi ini selaras dengan teori *lexical accessibility*, yang menyatakan bahwa visualisasi kosakata dapat mempercepat penguasaan leksikal pemelajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan word cloud membantu pemelajar mengidentifikasi kata kunci dalam teks sebelum membaca secara penuh. Namun, Wordize masih terbatas pada fungsi-fungsi dasar, tidak menyediakan penyimpanan proyek, dan memerlukan koneksi internet stabil. Meskipun demikian, alat ini tetap bermanfaat dalam kerangka multiplatform karena mendukung penyajian informasi secara ringkas dan visual.

## **SIMPULAN**

Pengalaman digital dalam pengembangan bahan ajar BIPA menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi berbagai platform, seperti ChatGPT, Visme, Canva, TTSMaker, Wordize, dan ME-QR—terbukti memperkaya konten materi,

meningkatkan interaktivitas, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan SDG 4, khususnya pada aspek aksesibilitas dan pemerataan kualitas pendidikan. Temuan ini menegaskan bahwa pengajar BIPA perlu terus memperkuat kompetensi literasi digital guna mengoptimalkan potensi teknologi dalam proses pengajaran. Lembaga penyelenggara BIPA juga disarankan untuk menyediakan pelatihan berkelanjutan terkait pemanfaatan teknologi pendidikan agar inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara konsisten. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas jangka panjang dari bahan ajar digital berbasis multiplatform, termasuk dampaknya terhadap hasil belajar pemelajar dan tingkat keterlibatan mereka dalam konteks pembelajaran BIPA.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Bappenas. (2021). Laporan pencapaian SDGs Indonesia. Bappenas.
- Davenport, T. H., & Beck, J. C. (2001). *The attention economy: Understanding the new currency of business*. Harvard Business School Press.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon.
- Luxton, D. D. (2023). Artificial intelligence in education: Ethical and pedagogical considerations. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 45–58.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Rachman, R. (2021). Integrasi QR code dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan akses input autentik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112–124.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Suyitno, I. (2017). Pengembangan bahan ajar BIPA berbasis pendekatan komunikatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 15–28.
- UNESCO. (2018). *Digital literacy global framework*. UNESCO.

- Wahyudi, A. (2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran BIPA: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 145–160.
- Yulianto, D. (2023). Bahan ajar digital dan literasi pembelajar BIPA. *Prosiding Seminar Nasional BIPA*, 5(1), 32–41.
- Yustiani, D. (2020). Tantangan pengembangan bahan ajar BIPA berbasis budaya. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(2), 101–115.